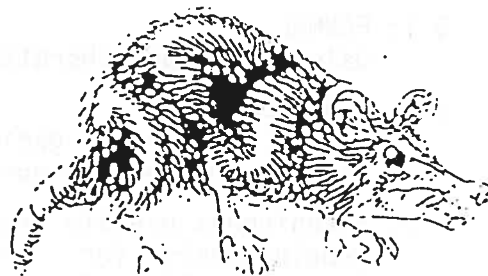
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 139, onsdag 11. januar 1995



Redaksjonelt

Godt nytt år.
I årets første redaksjonelt tenkte vi å kikke litt på en del nye spill som vil komme i tiden fremover.
Kort spill er jo blitt populært og i tiden fremover kommer det minst tre nye kort spill (+ tillegg til allerede eksisterende spill). Det ene heter "On The Edge" (utgiver Atlas Games) og har fått rosende omtale i amerikanske spill kretser. Later til å ikke være for forskjellig fra MAGIC. Spillet ble lagt ut til salg hos Avalon igår (tirsdag 10/1). Et annet spill som snart kommer er "Wyvern", enklere & bedre enn Magic hvis man skal tro utgiverens påstander. Et tredje kort spill som kommer er "Dixie 1861" (1st Bull Run). Altså et kort spill om den amerikanske borgerkrig. Høres spennende ut, så får man se da..... På Magic fronten kommer bl.a. "Ice Age", som skal kunne spilles både selvstendig og som et tillegg til Magic.

Det vil skje ting på brettspill fronten også. En del gamle SPI spill kommer i ny utgave, vi nevner i fleng: "Wellingtons Victory", "Cobra", "Barbarossa" og "Battle Of Britain". For de som er interessert i de riktig gode gamle dager så kommer det (nyutgave)en De Luxe versjon av Alexander Den Stores mest berømte slag; 10 slag, tre dobbelt trykkede kart og 720 brikker. Det kommer også en del kloner av Axies & Allies. Du må bruke brikkene fra original spillet men det følger med nye kart og regler. Bl. a. kommer det en "fantasi" krig mellom 5 land i midt-østen.

Når det gjelder rollespill kan følgende nevnes: Rolemaster kommer med en ny regel bok til 2nd ed. "Spell Law" (288 sider). Et svært originalt og mye omtalt rollespill - selv om det kanskje er ukjent for mange - kommer i ny utgave. Vi tenker på Empire Of The Petal Throne "Adventure On Tekumel" som altså er et komplett rollespill og som vi tar sjansjen på å anbefale på det varmeste. For de som liker Live roleplaying kan vi fortelle at "Canar" Live Action Rules kommer. Her får du regler for Soft Weapon Combat og mye mer. Etter hvert skal "Canar" utvikles som en egen verden - beregnet både på live roleplaying og på de av oss som foretrekker en mindre strabasiøs måte å spille på.

UTKAST TIL LOVER FOR OSLO SPILLKLUBB.

Skal legges frem på klubbens første generalforsamling, torsdag 19/1 1995, i Vilhelm Bjerknes' hus, Universitetet på Blindern, fra kl. 1800.

FORSLAGET LYDER:

§ 1: FORMÅL
Oslo Spillklubb (heretter OSK) skal fremme spillhobbyen i Oslo.

§ 2: ORGANISASJON
OSK er en felles-organisasjon for alle spillinteresserte i Oslo. Man kan være medlem gjennom en klubb eller direkte i OSK.

§ 3: Foreningens øverste organ er generalforsamlingen, som velger styre (+ evt. arbeidsutvalg) for 1 år. Generalforsamlingen fastsetter kontingent/medlemsbetingelser, lovendringer etc.

§ 4: OSK kan nedlegges etter vedtak med tre fjerdedels flertall på generalforsamlingen; eventuelle overskytende midler tilfaller da ARCON-fondet.

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 44.

Brodvall oppnår (selvfølgelig) akkurat det han vil. Med et brøl kaster Nicolai seg ned fra bagasjehylla, og gir seg til å prøve å klore ut Brodvalls øyne. Nå er det ingen god ide å kaste seg ned fra bagasjehyllen i et tog i fart, i og med at toget når som helst kan finne på å foreta en uventet manøver, noe som fører til at Nicolai havner på gulvet i kupeen.

Samtidig kommer Sissel inn i kupeen, med det nå ganske stive kjæledyret i armene.

– Se hva Nicolai har gjort, sier hun, før hun oppdager hva som ligger på gulvet i kupeen. Og hva gjør du der på gulvet?

*

– Er det noe i veien, Ronny, spør HansO, noe som forsåvidt er ganske forståelig, i og med at Ronny nettopp snublet, og landet i armene på HansO, mens de to var på vei tilbake til kupeen. Er du syk? Skal vi få tak i en lege?

– Nei, jeg er aldeles ikke syk, og jeg vil ikke snakke med noen lege. Deretter snubler Ronny videre inn i et toalett som står behendig til (det var forresten akkurat det samme toalettet som Nikolai benyttet for å ombringe kjæledyret), og kaster opp i doskåla.

– Har du drukket igjen? spør HansO indiskre. Er det fylla som plager det igjen?

– Nei, jeg har ikke drukket noe, utbryter Ronny fornærmet. Hvis du ikke mener cola, da...

Etter en stund kommer Ronny seg såpass at han klarer resten av turen tilbake til kupeen, hvor HansO ser sitt snitt til å informere de andre om Ronnys tragiske tilstand.

– Nå er Ronny fyllesjuk igjen. Og denne gangen påstår han at han ikke har drukket.

– Det har han forsåvidt rett i og, påpeker den alltid like observante Sissel, han drakk bare cola denne gangen.

– Men hvordan blir han fyllesjuk, når han ikke har drukket noe, spør Brodvall, like påståelig undrende til verden som han pleier.

Fortsettes i neste nummer.

EX CATHEDRA

Et nytt år -- nytt PHOBOS -- og nye planer, prosjekter & muligheter for vår utmerkede forening: Vi har bl.a. oppnådd en aldeles imponerende mengde omtale i en herværende middagsavis (se gjenopptrykk et annet sted i dette nummer), og selv om VG-journalisten (på VG-journalisters vis) ikke fremstilte oss helt i samsvar med virkeligheten, eller slik vi gjerne hadde sett oss selv, så er allikevel dette slik omtale som kan brukes til å verve nye interesserte -- brettspillere, i det minste...

Og, for alle dere som måtte lure på det; nei, det kommer ikke hverken noen medlems- eller vaskeliste i herværende PHOBOS, Medlemslisten for 1994 er riktignok ferdig, men rammet av datacrash i form av en defekt skjerm hos undertegnedes maskin; vaskelisten lider av at vaskeansvarlige har tatt seg utvidet juleferie og ikke er tilbake før om en uke eller to. Men ta det med ro, vi skal nok få noen til å vaske litt likevel! Det blir sannsynligvis nok stoff å trykke i dette nr. uansett.

En annen sak som er verdt å merke seg for 1995, er at vi i år skal komme skikkelig igang med arbeidet for å danne en Oslo Spillklubb (som er foreslått forkortet OSK, ja, selv om noen idrettslig anlagte medlemmer har komme med innsigelser). Dato for offisiell "1. generalforsamling" og stiftelse er fastslått til torsdag 19/1, altså ikke imorgen, men neste uke. Lokalet blir Vilhelm Bjerknes' hus på Blindern (det som ARCON pleier å bruke, ja) og tidspunktet er kl. 1800. Alle interesserte er hjertelig velkommen -- i denne omgang skal vi starte opp, med representanter fra alle de kjente klubbene i Oslo invitert, og anledning for alle som kan tenke seg å gjøre noe ut av dette til å delta.

Tanken er at en by-dekkende forening skal kunne få kommunale midler; her finnes det ganske gunstige regler for alt som har med 'ungdomsarbeid' å gjøre, og svært mange av de aktuelle medlemmene vil jo være i aldersgruppen som omfattes av slike regler. Det er ikke meningen at Oslo Spillklubb skal bli noen slags erstatning for de eksisterende, etablerte foreningene, men vi regner med at det av flere grunner kan være behov for en paraplyorganisasjon for Oslo. Om det skal være mulig å stå som medlem direkte, eller kun via de klubbene som er medlemmer i OSK, er en av de tingene som generalforsamlingen skal ta stilling til. Se også forslaget til vedtekter som interimstyret er kommet frem til.

På tilsvarende måte er det nå kommet fortgang i arbeidet med et landsomfattende forbund for alle med interesse for "vår" type spill. NSSF (arbeidsnavnet er Norsk Simuleringsspill-forbund) kommer til å ha sin første regulære generalforsamling på ARCON 11 til sommeren, og innen det er det meningen at man skal ta kontakt med alle alndets spillklubber, store som små, og skissere et opplegg der NSFF: A)Organiserer alle foreningene (ikke individuelt medlemskap), og B)Starter en rekke tilbud, alt fra hjelp & støtte for klubber som skal starte opp, via en tiltenkt "mediapolitisk pakke" der uforstående omtale skader hobbyen, til medlemsblad og aktiviteter med tilknytning til kongresser.

Mer om dette vil dukke opp i senere nummer av PHOBOS; NSSF er et ganske svært prosjekt, og når det kommer skikkelig igang, bør det kunne være til stor nytte for alle som deltar i hobbyen vår. Og selvsagt har vi også egne planer: Se etter semesterprogram for Ares i dette eller neste nummer, samt nytt PR-materiell og andre tiltak for å få flere til å stille opp. HUSK, vi trenger hjelp fra deg for å få klubben til å bli bra nok: Ta med deg andre spillinteresserte på møtene (de to første gangene er som kjent gratis), og bli med på aktivitetene våre. Et GODT 1995 ønskes til dere alle!!

- Johannes H. Berg

Tid for FRITID

I en bakgardsrønne pa Bjølsen i Oslo står fire alvorstunge menn bøyd over et europakart og utkjemper 2. verdenskrig. Terningen kastes, negler bites — hvem vinner slaget i dag?

De utkjemper krig

FULL KRIG: *– Jeg går til angrep med mine amerikanske styrker! sier historiestudent Johannes Berg til «tysk» rekrutt Rune Mortensen og informatikkstudent Aslak Berby alias Hitler. Fysikkstudent og «alliert» Håkon Fløystad smiler fornøyd.*

Slik spilles STRATEGISPILL:

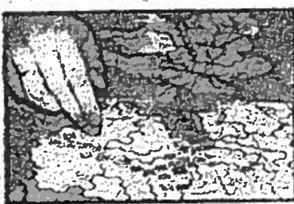
■ Spillene er om historiske slag eller kriger, som hundreårskrigen, deler av/hele annen verdenskrig eller Gulf-krigen.

■ To eller fire spiller av gangen. Spillene tar fra fire til flere hundre timer.

■ Hundrevis av brikker i ulike farger symboliserer de stridende parters tropper og tanks, som settes opp slik de sto i virkeligheten.

■ Ved terningkast gir øynene ulike utfall, ifølge egne tabeller. F.eks. kan 4, 5 og 6 gi deg gjennombrudd i et angrep, mens 1, 2 og 3 kan tvinge deg til retrett.

■ Ut fra dette velger du så angrep eller retrett. Styrkeforhold avgjør hvor mange av dine tanks som vinner over motstanderens, ifølge egen tabell.



VIKTIG MED STRATEGI: Vil angrep lønne seg eller skal jeg vente? Tyske, britiske og amerikanske «tropper» har ulike farger.

Et stort europakart dekker to bord, hundrevis av brikker i grønt, grått og blått står plassert der slaget skal stå.

Brikkene symboliserer artilleri, infanteri og tanks fra den tyske, den britiske og den amerikanske hær – stedet er Nord-Frankrike og året er 1944.

Mennene holder pusten, den eneste lyden er av terningen som ruller over kartet, fulgt av fire par stirrende øyne. Hva viser terningen? Hvem taper slaget, hvem må kassere sine tanks? Vil 2. verdenskrig få et annet utfall i dag?

Avansert

Terningen vender fem øyne opp. Johannes Berg alias Churchill ser hvilket utfall det gir, teller sifrene på de allierte brikkene sine, og går til angrep. Hitler mister tre panserdivisjoner, og fremtiden ser mørk ut for Aslak Berbys tyske hær.

— Det er ikke akkurat monopol dere spiller?

– Nei, dette spillet – «War in Europe» – er mye mer avansert enn «Monopol», men også tilsvarende mye morsommere. I «Monopol» teller flaks med terningen veldig mye, mens vi i krigsspill får mer igjen for å velge taktisk riktige trekk. Det krever langt mer tankevirksomhet, sier Johannes Berg, leder i spilleklubben Ares i Oslo.

Der spiller et tredvetalls jenter, gutter og menn strategiske spill hver uke, hvor kjente kriger opp gjennom tidene etterprøves. — *Hva er vitsen med å spille noe som faktisk har skjedd, dere vet jo hvordan det ender?*

– Spillene er utformet veldig tro mot slik krigene faktisk foregikk. Men om utfallet av krigen blir akkurat likt, er avhengig av spillerens dyktighet, forklarer spilleklubbens «far» Johannes Berg. Han jobber på Teknisk museum og tar historie hovedfag.

– Man vinner spillet om man gjør det bedre enn det den historiske parten gjorde i den ekte krigen. Den som spiller tyskerne, kan vinne annen verdenskrig, selv om de allierte har overtaket totalt på brettet.

Berg forteller ivrig om da de allierte under annen verdenskrig (under Bergs kommando) slo tyskerne tidligere ved å okkupere Norge før tyskerne gjorde det. Slik hindret de nemlig tyskerne i å få den svenske jernmalmen de trengte til våpen.

– Men da tapte de allierte politiske poeng, de teller også med i spillet, sier Berg, som dessuten har greid bragden å vinne over tyskerne – via Polen – allerede i 1939. En annen spiller skryter av å ha fått Sverige med på Tysklands side ved sterk diplomatisk innsats.

— Hvem passer slike spill for?

– Mange av oss er veldig interessert i historie, men det er slett ingen betingelse. Spillene passer også for dem som liker spenning og å tenke taktisk.

– Historielærere burde latt elevene spille krig i timene, det skjerper historieinteressen, mener studenten Håkon Fløystad.

Spilleklubben Ares dominneres av studenter. Særlig fordi de har tid til å spille – et vanlig krigsspill tar mellom fem og femten timer å spille. Mange interesserte faller fra når de får familie.

7 TOPPSPILL

Blant krigssimuleringsspillere står naturligvis annen verdenskrig i en særstilling. Verdens største konflikt var et drama uten sidestykke i menneskehetens historie.

Her er syv toppspill – fra de enkle til de kompliserte, fra de taktiske til de storstrategiske – som alle omhandler kampen mot Hitler og hans medløpere.

Prisene er hentet fra Oslo, men kan variere noe fra butikk til butikk.

De enkle:

AXIS & ALLIES
(Milton Bradley)

■ Spennende annen verdenskrig-spill for nybegynnere, et par hakk mer detaljert – og actionfylt – enn «Risk».

1 brett, ca. 300 små plastbrikker som forestiller fly, tanks, ubåter, tropper osv. 2–7 spillere.

Kan spilles ferdig på en kveld.
Kr. 575,-.

De overkommelige:

BREAKOUT: NORMANDY
(Avalon Hill)

■ Operasjonelt spill om landgangen i Normandie i 1944 (regimenter, enkelte bataljoner).

Intenst actionfylt spill der man som alliert skal forsøke å forbedre de alliertes historiske innsats eller, som Hitlers håndlanger, skal prøve å kaste de allierte på sjøen.

Kombinerer det historiske simuleringsaspektet med sjakklignende spillsystem, som gir intenst nervepirrende og actionspekkede oppgjør.

2 brett, som dekker landgangsområdene i Normandie. 352 brikker. 2 spillere.

Kan avsluttes i løpet av en kveld.
Kr. 419,-.

STALINGRAD POCKET
(Gamers)

■ Operasjonelt spill (divisjoner, regimenter, brigader, bataljoner) om annen verdenskrigs store vendepunkt, de skjebnesvangre kampene om og rundt Stalingrad, der sovjetrusserne avskar og ødela hele den tyske 6. armé.

1 kart, ca. 420 brikker, 2 spillere.

To-tre kvelder må man avsette for dette spillet, der man som Sjukhov skal lukke lommen og hindre tyske tropper i å unnsette general von Paulus' menn – eller som von Paulus hindre dette for enhver pris.

Kr. 265,-.



ANMELDER

Kjempespillene:

SECOND FRONT
(Game Research Design)

■ Detaljert simulering av felttoget i Vest-Europa, fra landgangen på Sicilia til Berlins fall i '45, på operasjonelt plan, med divisjoner, brigader, regimenter og bataljoner.

4 59x53 cm store kart, 4800 brikker. For 2 spillere/lag.

Spillet tar svært lang tid å fullføre, og er utvilsomt mest for de militærhistorisk interesserte simuleringsfrikene. Det er del av et megastort prosjekt, kalt «Grand Europa», som tar sikte på å simulere hele annen verdenskrig i Europa på dette nivået!

Kr. 798,-.

ADVANCED SQUAD LEADER
(Avalon Hill)

■ Tykk regelbok med hyperdetaljert spillsystem som setter en i stand til å simulere kamper på troppsnivå med individuelle kanoner og tanks.

Kjøper man regelboken (som altså ikke er noe spill alene), kan man selv velge hvilken del av annen verdenskrigs nærkamper man vil investere tid og penger på å spille: Hittil er 14 moduler kommet – man kan simulere alt fra trefningene i Gudbrandsdalen i 1940 til sovjetisk fremrykning i de brennende ruinene av Berlin i mai '45.

Kr. 498,-. Prisen på modulene varierer.

DAYS OF DECISION
(Australian Design Group)

■ Simulering på storstrategisk nivå av det politiske/militære/diplomatiske forspillet til annen verdenskrig fra 1936 og frem til krigsutbruddet. Her kan spillerne «forandre historien» ved f. eks. å følge andre strategier enn det Stalin, Hitler, Churchill & Co. virkelig gjorde. Spillet krever mye historiekunnskap, koster 450 kroner og kan kobles til.

WORLD IN FLAMES
(Australian Design Group)

■ En simulering av annen verdenskrig på storstrategisk plan (korps, armeer) der spillerne tar stormaktsledernes rolle.

To kart (hele verden), ca. 1000 brikker. Fra 2 til 7 spillere.

Svært fascinerende – og tidkrevende – spill.
Kr. 590,-.

er hver onsdag

– De enkleste spillene tar bare en kveld, mens de mer avanserte, som et fullstendig oppsett av annen verdenskrig, tar minst 200 timer å spille helt igjennom, sier Berg uten å blunke.

I fjor vinter lot gjengen OL være OL og kriget heller i 14 dager til ende.

– Ja, det var gøy. Men det er sjelden vi tar hele krigen i ett strekk, oftest spiller vi bare noen slag i slengen, som bare tar 10–15 timer. Selv fikk Johannes Berg «sansen for kriger» for nesten 20 år siden, da de første spillene kom til Norge, men benekter at han er arvelig belastet via sin far som var major i Forsvaret.

I Oslo er strategiske spill å få kjøpt hos Fantastico eller Avalon, i Trondheim hos Dreamlands og i Bergen hos Valhall.





BILLIGST I STORBRITANNIA

En levekostnads-undersøkelse viser at Storbritannia er det billigste landet i EU. Årsaken er pundets lave kurs og en lav inflasjon. Forbruksvarer som brød, kaffe og bensin koster mindre i Storbritannia enn i rimelige feriemål i Syden.

	Brød 800 g	Kaffe 1 kg	Sjokolade 100 g	Whisky 75 cl	Hvitvin 75 cl	Monopol	CD-plater	Bensin 1 liter	Middag for to
Storbritannia	6,14	53,95	6,04	134,40	46,64	115,32	138,01	5 93	453,04
Portugal	12,40	64,76	9,96	88,93	27,98	153,38	144,37	6,67	159,74
Spania	13,56	54,06	6,04	75,68	27,77	232,77	142,14	5,93	216,24
Italia	15,79	66,03	6,99	73,98	24,69	180,73	132,71	7,42	453,89
Nederland	9,96	73,03	6,99	120,73	34,13	208,18	163,66	7,84	233,30
Frankrike	20,67	69,43	8,26	109,18	40,28	211,25	173,94	7,42	[illegible]
Tyskland	18,46	88,29	5,40	122,53	33,81	209,66	149,67	7,20	242,21
Sverige	[illegible]	71,33	11,55	223,34	[illegible]	235,42	136,84	7,10	[illegible]
Danmark	[illegible]	85,96	12,93	268,28	69,21	188,99	186,34	6,25	654,23
Norge	17,17	87,23	12,08	301,67	86,81	241,25	162,18	8,37	356,90

Pris i norske kroner

© GRAPHIC NEWS/VG

PC'ens beste business-spill

RAILROAD TYCOON
(MicroProse) For: PC
Strategi/business-spill
Maskinkrav: 386, 4Mb RAM, SVGA

⚅ Bare den fantastiske grafikken er nok til å bli forelsket i Micro-Proses nye transportsimulering «Transport Tycoon». Når det dessuten viser seg at spillet er drivende godt laget, fra det strategiske business-aspektet like ned til de minste detaljer, går forelskelsen over til dyp og varig kjærlighet.

Mangt i «Transport Tycoon» kan minne om «Sim City 2000», Maxi's suverene bybyggersimulering: Det isometriske, tredimensjonale (3D) kartet, den hyperdetaljerte SVGA-grafikken og det mus-styrte Windows-lignende menysystemet.

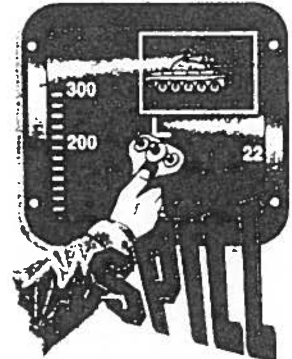
Men «Transport Tycoon» har i tillegg noe viktig som manglet i «SC 2000»: konkurranseaspektet, som gjør det til et spennende spill, ikke bare et puslespill. Som håpefull direktør for et nydannet transportselskap må du nemlig konkurrere med en hardbarket gjeng computer-styrte Rambjør'er – som ikke akkurat har NSB som forbilde, tvert imot.

Du begynner i det små, med f.eks. en lokal busserute eller en enslig togrute i en datagenerert verden full av byer, fabrikker og vekslende landskap. Etter hvert som pengene forhåpentlig ruller inn, gjelder det å ekspandere fort, og finne de lukrative stedene å bygge transport-nett – før computer-halene gjør det. Busser, lastebiler, tog, båter og fly: Alt er med. Godt ute i spillet dukker det opp både oljerigger og monorail-tog – som er dine, hvis du har råd.

Og er du dyktig, vil byene der dine transporttilbud finnes, vokse og blomstre – noe som selvsagt igjen bringer penger i kassen – din kasse!

En advarsel likevel til den som kjøper «Transport Tycoon»: Er du gift, regn med snarlig skilsmisse: Ektemaken kommer neppe ikke til å se noe til deg de nærmeste månedene.

Er du ugift, må du regne med å forbli det: Ut på byen for å treffe mulige partnere kommer du ikke til å gå på en god stund – i hvert fall ikke før du har lykkes i å bli «Transport Tycoon». Og det er ikke så lett...



Anmeldt av
JON H. RYDNE

For de yngste

Tiny Toon Adventures:
Acme All-Stars
Distributør: Brio
Til Sega MegaDrive
Alder: 6 år

⚂ Nå har de gale tegneseriefigurene Tiny Toon bestemt seg for å arrangere basketball- og fotballturnering. Men kampene følger ikke tradisjonelt mønster. I basketball deltar bare tre spillere – i fotball er det fire spillere på laget. I tillegg er det så å si ingen regler, det eneste er innkast og hjørnekast. De fleste banene inneholder feller, som oljeflekker og rullende tønner.

I tillegg er det tre små leker. Du kan spille bowling, delta i hinderløp eller spille et spill som heter Montana Max. Grafikken er ganske bra, og alle figurene er fint tegnet. Men musikken er svært stressende. Spillet passer best for de yngste.

Anmeldt av
Thomas Sletbakk